

# Sketch, design et prototypage d'interfaces web et mobile

Cours Pratique de 2 jours - 14h

Réf : SKT - Prix 2024 : nous consulter

Vous apprendrez à construire des ergonomies pour interfaces mobiles et web en mode UX design avec Sketch. Vous maîtriserez l'interface et les fonctionnalités. Vous pourrez créer des formes avec l'outil plume pour un graphisme approfondi, vous serez capable de gérer les outils de prototypage et d'exportation.

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

À l'issue de la formation l'apprenant sera en mesure de :

Appliquer la démarche UX Design dans le cadre d'un projet adaptive ou responsive web design

Appréhender les méthodes et les techniques de conception d'une interface responsive

Concevoir et prototyper une interface avec l'outil Sketch App

Réaliser des parcours de navigation répondant aux besoins des utilisateurs

Appliquer les bonnes pratiques du design d'interface et les interactions

## LE PROGRAMME

dernière mise à jour : 02/2023

### 1) Les spécificités du logiciel

- Qu'est-ce que Sketch App ?
- Les atouts et les enjeux du logiciel.
- Découvrir les plug-ins essentiels : Craft, Zeplin, Anima...
- Les périmètres fonctionnels : wireframes, design system, style guide, maquette graphique interactive.

*Travaux pratiques : Découverte de la manipulation.*

### 2) Découvrir l'interface Sketch

- Barre d'outils et panneaux de propriété.
- Les plans de travail, pages et calques.
- Personnaliser la barre d'outils.

*Travaux pratiques : Manipulation de l'interface de Sketch.*

### 3) Prototyper une maquette graphique pour le web

- Les étapes de conception.
- Le design d'interface.
- La chorégraphie de contenu.
- Les tendances du design.

*Travaux pratiques : Création d'une première maquette d'une page web responsive.*

### 4) Interface d'application mobile

- Les interfaces d'application mobile.
- Définir le croquis de l'interface ou maquette filaire détaillée selon une chorégraphie de contenu adapté.

*Travaux pratiques : Création d'une première interface mobile.*

## PARTICIPANTS

Graphistes, webdesigners ou toute personne devant créer des maquettes de sites web et d'applications mobiles et tablettes.

## PRÉREQUIS

Avoir une bonne connaissance du web, la connaissance des logiciels de PAO serait un plus.

## COMPÉTENCES DU FORMATEUR

Les experts qui animent la formation sont des spécialistes des matières abordées. Ils ont été validés par nos équipes pédagogiques tant sur le plan des connaissances métiers que sur celui de la pédagogie, et ce pour chaque cours qu'ils enseignent. Ils ont au minimum cinq à dix années d'expérience dans leur domaine et occupent ou ont occupé des postes à responsabilité en entreprise.

## MODALITÉS D'ÉVALUATION

Le formateur évalue la progression pédagogique du participant tout au long de la formation au moyen de QCM, mises en situation, travaux pratiques...

Le participant complète également un test de positionnement en amont et en aval pour valider les compétences acquises.

## MOYENS PÉDAGOGIQUES ET TECHNIQUES

- Les moyens pédagogiques et les méthodes d'enseignement utilisés sont principalement : aides audiovisuelles, documentation et support de cours, exercices pratiques d'application et corrigés des exercices pour les stages pratiques, études de cas ou présentation de cas réels pour les séminaires de formation.
- À l'issue de chaque stage ou séminaire, ORSYS fournit aux participants un questionnaire d'évaluation du cours qui est ensuite analysé par nos équipes pédagogiques.
- Une feuille d'émargement par demi-journée de présence est fournie en fin de formation ainsi qu'une attestation de fin de formation si le stagiaire a bien assisté à la totalité de la session.

## MODALITÉS ET DÉLAIS D'ACCÈS

L'inscription doit être finalisée 24 heures avant le début de la formation.

## ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES HANDICAPÉES

Vous avez un besoin spécifique d'accessibilité ? Contactez Mme FOSSE, référente handicap, à l'adresse suivante psh-accueil@orsys.fr pour étudier au mieux votre demande et sa faisabilité.

### 5) Designer avec Sketch

- Créer un plan de travail.
- Créer et gérer les calques.
- Utiliser les grilles et les repères.
- Créer et modifier des formes.
- Importer des éléments graphiques vectoriels et bitmap.

*Travaux pratiques* : Travail avec les calques et les repères.

### 6) Conceptualiser et ajouter des formes

- Sketch et les vecteurs.
- L'outil crayon.
- Créer, modifier et éditer des formes.
- Créer des éléments vectoriels avec l'outil plume.
- Manipuler les points d'ancrage.
- Les objets texte, les lignes et les bordures.

*Travaux pratiques* : Création de formes personnalisées avec l'outil plume.

### 7) Exporter les éléments graphiques

- Identifier les différents formats d'export pour le Web (SVG, PNG, JPEG, CSS).
- Exporter pour les écrans Retina ou HD.
- Réutiliser rapidement un style guide avec le plug-in Craft.
- Collaborer efficacement avec les développeurs (avec Sketch et Zeplin).

*Travaux pratiques* : Création d'un export pour le web.

### 8) Réaliser un prototype interactif avec Sketch et InVision

- Définir les zones réactives.
- Créer des liens entre les plans de travail.
- Exporter et partager le prototype interactif dans InVision.

*Travaux pratiques* : Création d'un prototype interactif.

## LES DATES

---

Nous contacter